

ALTERED BEAST



Altered Beast TM and SEGA® are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from SEGA Enterprises Ltd. Japan.

© SEGA 1988, 1989

Marketed and Distributed by Activision

PLAYER'S GUIDE

ALTERED BEAST

AWAKEN THE BEAST WITHIN YOU . . .

Zeus has called upon you! Only a brave and fearless warrior can save his beloved daughter Athena, from the cunning clutches of Nelf, evil Lord of the Underworld.

Risen from the grave, you are presented with Supernatural powers beyond this world. Collect the 'mystical' spirit balls and transform into an awesome array of creatures — as Strongman, punch and kick harder than ever before, as WereWolf and WereTiger rip the flesh of the demons of hell and as Bear, knock out your enemies with one bad breath!

You hear the distant cries of the beautiful Athena and as the terrors of the Underworld tighten their grasp, the beast within you rises to face the final battle!!

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 disc

Insert the disc in the drive. Type LOAD'***',8,1 then press RETURN.

C128

Type G064 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

Spectrum cassette

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD' ' ' then press ENTER. Press play on the tape recorder.

Amstrad disc

Insert the disc in the drive. Type RUN'DISC and press ENTER.

Amstrad tape

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

Atari ST

Insert the disc in drive A and switch on the computer.

Amiga

Insert the disc and switch on the computer.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Altered Beast is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Altered Beast cassette in your cassette player, or your Altered Beast disk in your disk drive, at all times during a session with the game.

ST/Amiga disk versions

In addition, you will be prompted to insert disk TWO, during the game. If you have a second disk drive connected to your computer, you may place the second disk in it during the loading procedure.

Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Tape/disk versions

In addition, on a cassette version the main game is on side 1 with the levels on side 2. When prompted turn over the cassette and rewind to the start of side 2 and press play.
When you lose all your lives, rewind the cassette to the start of side 2 and press play.
On the disk version you will be prompted to insert side B.

CONTROL METHODS

Spectrum	→ Sinclair joystick, Kempston joystick, cursor, joystick, redefinable keys
Amstrad	→ joystick, redefinable keys
C64	→ joystick only
ST	→ joystick only
Amiga	→ joystick only

OTHER KEYS

Spectrum/Amstrad

“H” → to pause, when in pause mode, pressing “Q” will quit game, and SPACE key will exit pause mode.

C64

“SHIFT LOCK” key → to pause / unpause.

Player 1 → port 1.

Player 2 → port 2.

ST/Amiga

“Function Key 1” → Pause, any key to unpause.

“ESCAPE” key → Quit.

ST **Amiga**

Player 1 → Port 1 Port 2

Player 2 → Port 0 Port 1

CONTROLS



Spec/Ams

1	Low Jump
2	Low Jump Right
3	Walk Right
4	----
5	Crouch
6	----
7	Walk Left
8	Low Jump Left

Commodore 64

Jump
Jump Right
Walk Right

Crouch

Walk Left
Jump Left

ST/Amiga

Low Jump†
Low Jump Right†
Walk Right

Crouch

Walk Left
Low Jump Left†

† Pressing the “FIRE” button on any of these moves will cause you to “Kick” or “Punch”.

With FIRE button pressed:

Spec/Ams

1	High Jump & Punch
2	High Jump Right & Punch
3	Punch Right
4	----
5	Crouch & Low Punch
6	----
7	Punch Left
8	High Jump Left & Punch

† Kick in current direction.

Commodore 64

Jump	& Kick
Jump Right	& Kick
Punch Right	Punch Right
----	Crouch & High Kick
Crouch & Low Punch	Crouch & Low Punch
----	Crouch & High Kick
Punch Left	Punch Left
Jump Left & Kick	Jump Left & Kick

ST/Amiga

High Jump‡	High Jump‡
High Jump Right‡	High Jump Right‡
Punch Right	Punch Right
----	Crouch & High Kick
Crouch & Low Punch	Crouch & Low Punch
----	Crouch & High Kick
Punch Left	Punch Left
High Jump Left‡	High Jump Left‡

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

CREDITS

Programming by: Spectrum/Amstrad — Soft Option

Commodore 64 — Michael Archer

Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon

Graphics by: MAK Computer Graphics

Music by: Spectrum/Amstrad — Paul Hileg

Commodore 64 — Martin Walker

Atari/Commodore Amiga — Uncle Art

Tested by: Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produced by: Stuart Hibbert

A Software Studios Production

ALTERED BEAST

REVEILLEZ LA BETE QUI SOMMEILLE EN VOUS . . .

Zeus a fait appel à vous! Seul un guerrier brave et sans peur pourra sauver sa fille bien-aimée, Athéna, des griffes fourbues de Nelf, maléfique Seigneur des Enfers.

Vous êtes ressuscité et on vous donne des pouvoirs surnaturels qui vont au-delà de ce monde. Prenez les balles d'esprits "mystiques" et changez-vous en de nombreuses créatures féroces — en Homme Fort, donnez des coups de poing et de pied plus puissants que jamais, en Loup-garou et Tigre-garou déchirez la chair des démons de l'enfer et en Ours, abatsez vos ennemis d'un souffle de votre mauvaise haleine!

Vous entendez au loin les cris de la belle Athéna, et comme les terreurs des Enfers se referment sur vous, la bête qui sommeille en vous se réveille pour faire face à la bataille finale!!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD***,8,1 et appuyez sur RETURN.

C128 Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage paraît sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD*** puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN*DISC et appuyez sur ENTER.

Amstrad cassette Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Atari ST Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga Insérez la disquette du jeu et allumez votre ordinateur.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

Altered Beast est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé quand vous aurez fini le niveau précédent. Cela veut dire que pour pouvoir jouer sans interruption vous devez garder votre cassette Altered Beast dans votre lecteur de cassettes, ou votre disquette Altered Beast dans votre lecteur de disquettes, pendant toute la durée de la séance de jeu.

Versions disquettes ST/Amiga

En plus, on vous demandera d'insérer la disquette numéro DEUX pendant le jeu. Si vous avez une deuxième unité de disque raccordée à votre ordinateur, vous pouvez y insérer la deuxième disquette pendant la procédure de chargement.

Versions cassette/disquette Spectrum/Amstrad/Commodore 64

Sur la version cassette, le jeu principal est sur la face 1 et les niveaux sur la face 2. Quand indiqué, retournez la cassette et réembobinez la jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY. Quand vous perdez toutes vos vies, réembobinez la cassette jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY.

Sur la version disquette on vous indiquera d'insérer la face B.

MOYENS DE COMMANDE

Spectrum	→ manette Sinclair, manette Kempston, touche curseur, touches redéfinissables
Amstrad	→ manette, touches redéfinissables
C64	→ manette seulement
ST	→ manette seulement
Amiga	→ manette seulement

Spectrum/Amstrad

"H" pour pause, en mode pause, appuyer sur "Q" pour quitter le jeu, et ESPACE pour sortir du mode pause.

C64

Touche "SHIFT LOCK" → pour entrer/sortir de pause.

Joueur 1 → porte 1.

Joueur 2 → porte 2.

ST/Amiga

"Function Key 1" → pause, n'importe quelle touche pour sortir de pause.

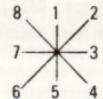
Touche "ESCAPE" → pour quitter.

ST Amiga

Joueur 1 → Porte 1 Porte 2

Joueur 2 → Porte 0 Porte 1

COMMANDES



Spec/Ams

1 saut bas

2 saut bas à droite

3 marche à droite

4 -----

5 accroupissement

6 -----

7 marche à gauche

8 saut bas à gauche

Commodore 64

saut

saut à droite

marche à droite

accroupissement

marche à gauche

saut à gauche

ST/Amiga

saut bas

saut bas à droite

marche à droite

accroupissement

marche à gauche

saut bas à gauche

† Appuyer sur la touche TIR pendant ces mouvements vous fera donner un coup de poing ou de pied.

Avec la touche TIR enfoncée:

Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1 saut haut coup de poing	saut & coup de pied	saut haut‡
2 saut haut à droite & coup de poing	saut à droite & coup de pied	saut haut à droite‡
3 coup de poing à droite	coup de poing à droite	coup de poing à droite
4 -----	accroupissement & coup de pied haut	accroupissement & coup de pied haut
5 accroupissement & coup de poing bas	accroupissement & coup de poing bas	accroupissement & coup de poing bas
6 -----	accroupissement & coup de pied haut	accroupissement & coup de pied haut
7 coup de poing à gauche	coup de poing à gauche	coup de poing à gauche
8 saut haut à gauche & coup de poing	saut à gauche & coup de poing	saut haut à gauche‡

‡ coup de pied dans la direction courante.

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc de débrancher votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

AUTEURS

Programmation par: Spectrum/Amstrad — Soft Option

Commodore 64 — Michael Archer

Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon

Graphique par: MAK Computer Graphics

Spectrum/Amstrad — Paul Hileg

Commodore 64 — Martin Walker

Atari/Commodore Amiga — Uncle Art

Essayé par: Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produit par: Stuart Hibbert

Une Production Software Studios

ALTERED BEAST

ERWECKEN SIE DIE BESTIE IN IHNEN . . .

Zeus hat Sie aufgerufen! Nur ein tapferer und furchtloser Krieger kann seine geliebte Tochter Athena aus den listigen Klauen Neefs, des bösen Herrn der Unterwelt, retten.

Aus dem Grabe auferstanden, sind Sie mit übernatürlichen Kräften von außerhalb dieser Welt ausgestattet. Sammeln Sie die Kugeln 'mystischen' Geistes und verwandeln Sie sich in alle möglichen Gestalten — als Strongman, schlagen und treten Siehärter zu als je zuvor, als Werwolf und Wertiger, reißen Sie das Fleisch der Holländämonen, und als Bär, schlagen Sie Ihre Feinde mit einem einzigen schlechten Atemhauch k. o.!

Siehören die fernen Schreie der schönen Athena, und als die Schrecken der Unterwelt Ihren Zugriff verstärken, steigt die Bestie in Ihnen empor, um in die letzte entscheidende Schlacht zu ziehen.

LADEANWEISUNGEN

C64 Kassette Kassette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT - Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken.

C64 Diskette Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD '***.8.1 eintippen und die ENTER-Taste drücken. C128 GO64 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

Spectrum Kassette Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD '*** eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Amstrad Diskette Diskette in das Laufwerk legen. RUN:DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

Amstrad Kassette Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Atari ST Diskette ins Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.

Amiga Die Spieldiskette eingeben und den Computer einschalten.

ANWEISUNGEN ZUM MEHRFACH-LADEN

„Die verwandelte Bestie“ ist ein Mehrfach-Lade-Spiel. Jede Ebene wird geladen, während die vorhergeehende vervollständigt wird. Dies bedeutet, daß die Kassette oder Diskette von „Die verwandelte Bestie“ während des gesamten Spiels im Kassettenrekorder bzw. Diskettenlaufwerk bleiben muß, damit keine Spielerbrechungen auftreten.

ST/Amiga-Diskettenversionen

Zusätzlich werden Sie während des Spiels angewiesen werden, Diskette 2 einzulegen. Wenn an Ihren Computer ein zweites Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, können Sie die zweite Diskette während des Ladevorgangs in dieses einlegen.

Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Kassetten – und Diskettenversionen

Bei der Kassettenversion befindet sich das Hauptspiel auf Seite 1 und die Levels auf Seite 2. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, die Kassette auf Seite 2 umwenden, zum Anfang zurückspulen und dann auf PLAY drücken.

Wenn Sie alle Leben verloren haben, Seite 2 zum Anfang zurückspulen und auf PLAY drücken.

Bei der Diskettenversion werden Sie aufgefordert, Seite B einzugeben.